# DUNGEON EXIT

Compte-rendu de test




Le 12 septembre 2025
par MHS, SVT, DC

Éditeur : Unfriendly Games
Nb de joueurs : 1/2
Type : placement de polyminos
Possesseur : SR

**Description :**
Dans **Dungeon Exit**, le but est de réussir à trouver un chemin, de la porte jusqu'à la sortie du donjon, en passant par la clé, le coffre, puis le monstre, dans cet ordre.

En solo, il faut résoudre tous les niveaux un à un, progressivement. Le jeu propose également un mode solo original encore plus difficile, le mode Étage Supérieur.
À 2 joueurs, être le plus rapide à trouver un chemin pour remporter la partie.

130 défis progressifs, pièces aimantées.

**Intérêts mathématiques :**
logique, observation et gestion des formes dans l'espace

**Points forts :**
Jeu intéressant aussi bien en mode solo qu'en opposition. Utilisation des polyminos, évaluation de la « distance » à parcourir entre deux étapes du parcours, « encombrement » d'une pièce pour laisser une place suffisante pour les pièces suivantes. Des ponts permettent de passer par-dessus des tuiles placées en amont.

**Points faibles :**
Répétitif, même si les 130 défis permettent d'apprécier la satisfaction de résoudre les niveaux un à un, progressivement.

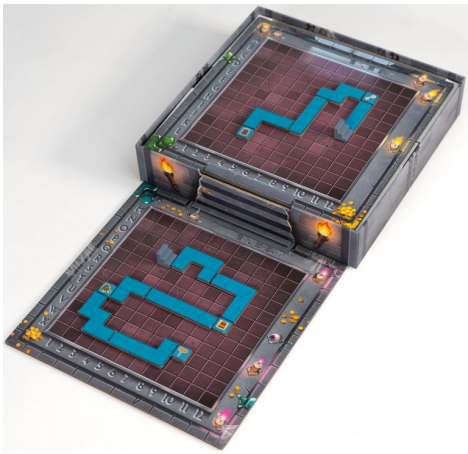
**Exploitation possible :**
Notions d'aire et de périmètre : les polyminos forment une ligne dont on peut mesurer la longueur. Si on impose de boucler le circuit, en revenant au point de départ, on a une zone quadrillée dont on peut mesurer l'aire. Type de défis : proposer deux solutions qui ont la même aire mais des périmètres différents ; ou le même périmètre mais des aires différentes ; etc.
Sans les étapes imposées ou avec un ordre d'étapes non imposé.

## Galerie















https://www.philibertnet.com/fr/unfriendly-games/144395-dungeon-exit-3770019824092.html